TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



POKéMANÍA

Rubí y Zafiro arrasan en su gira por las playas. Te lo contamos todo.



Nº 38

Por los expertos de 

GUÍA PASO A PASO POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

- **GUÍA MAESTRA** con los secretos de Rubí y Zafiro al descubierto
- Mapas exclusivos de todos los niveles

¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!



PokémON



Pokémania

3

Rubí y Zafiro se van de gira este verano por las mejores playas del país. Nosotros los hemos encontrado en "Moviplaya", un show que monta cada año Movistar, triunfando sin parar.



Rubí y Zafiro, paso a paso

6

Empieza este mes nuestro recorrido por todos los lugares de Rubí y Zafiro. Será una guía exhaustiva, detallada, llena de trucos, claves y secretos, que se alargará muuuuucho tiempo.



Posters

17

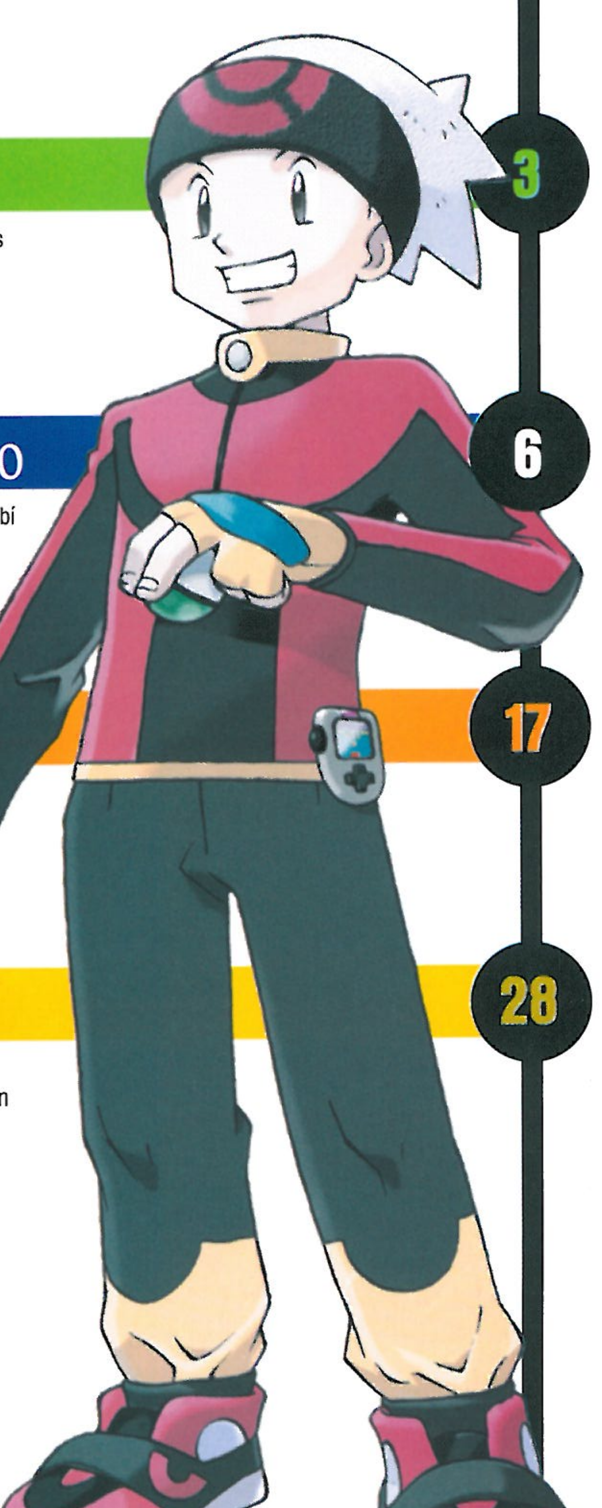
Seguimos adelante con la lista. Ahora es turno de los Pokémon 3 y 4, o sea de los buenos Torchic y Sceptile. ¿Haces la colección?



Zona Pokémon

28

La llegada de las nuevas ediciones ha despertado vuestro impulso creativo. Vamos, que nos habéis inundado la redacción de dibujos chulísimos, cartas y muchos nuevos Pokémon.



Rubí y Zafiro, ¡menudo pelotazo!

Según datos de Nintendo España, más de 100.000 juegos han salido de las tiendas en sólo tres días de venta.



Las nuevas ediciones han barrido en todo el contienen, liderando todas las listas de ventas

Pokémon Rubí y Zafiro está arrasando. Los primeros datos de ventas de nuestro país que hemos conocido son realmente alucinantes. Nintendo España calcula que **se han vendido la friolera de 101.000 unidades** en sólo tres días, desde el 23 de julio que llegó a las tiendas. Pero el fenómeno no sólo triunfa en España (aunque seamos el segundo país más "Pokemaníaco"), sino por supuesto en toda Europa. De hecho acabamos de saber que el primer fin de semana ha sido un éxito sin precedentes de Rubí y Zafiro en toda Europa. ¡Agarraos! Se han vendido más de **500.000 juegos en sólo dos días** (desde el 25 de julio). Y no sólo eso, sino que además las ventas de GB Advance y GBA SP se han incrementado nada menos que en un 50%. La fiebre por Pokémon sigue más presente que nunca; los juegos están funcionando a toda máquina, y esta noticia nos llena de alegría a todos.

¡HAZTE CON EL MAPA COMPLETO DE HOENN!

¿Flipas con el mapa que regalamos este mes, verdad? Ya sabemos que no está completo, porque Hoenn es enooorme, pero ya tenemos preparadas tres entregas más, que regalaremos con los tres próximos números de Nintendo Acción. ¡No te lo puedes perder!



¡VENTE DE MOVIDA POKéMON A LA PLAYA!

A lo largo del verano, hasta el 29 de agosto, Nintendo y sus nuevos Pokémon toman el sol en distintas playas de España. Aprovecha y ve a conocerlos.

Lo de irse a la playa a pasar el día, jugar con los amigos, nadar un ratito e intentar ligar con las "guiris" cocidas a la plancha en la tumbona, es lo que más nos gusta de las vacaciones. Y este año, puede ser ya la bomba, si además tenemos la suerte de ir a una de las playas por las que vaya a pasar **MoviPlaya, con un montón de actividades,** regalos y una sorpresa especial: **una gran carpa de Nintendo.**

Moviplaya lleva varios años visitando localidades costeras de toda España. Este año irá a **37 playas** y en él podremos competir en un campeonato de futbolín humano gigante, jugar al Volley-Playa, o flipar con el coche de Carlos Sáinz, entre otras cosas. Y lo mejor, es que ¡todo es **totalmente gratis!**



Aquí vemos las cuatro carpas (dos justo delante y otras dos algo más atrás) que Nintendo ha preparado para dar a conocer las ediciones Rubí y Zafiro. Un total de 80 puestos de juego, con Pokémon y lo mejorcito de GB Advance.

La carpa de Nintendo

Pero eso sí. este año, lo mejor de todo son las carpas que Nintendo ha montado, con más de **80 puestos de juego** en los que podemos probar las nuevas ediciones Rubí y Zafiro, y por supuesto los mejores juegos de GBA, con Zelda, Mario y Wario, Hamtaro, Donkey Kong... Un gigantesco **Pikachu** de más de 5 metros de alto nos da la bienvenida al genial mundo de Nintendo y pretende que este verano, no se quede nadie sin conocer de cerca a **sus nuevos compañeros Pokémon de Rubí y Zafiro.** Este año se espera a más de 380.000 visitantes, así que tú puedes ser uno de ellos. Echa un vistazo a las playas que quedan por visitar, y ya sabes, chaval: ¡no te lo puedes perder!

Este será un verano Pokémon. Nadie, ni en la playa, va a quedarse sin jugar con sus héroes favoritos...

Las playas que quedan

Si MoviPlaya aún no ha pasado por la localidad en la que vives o en la que pasas las vacaciones, mira las playas y fechas que aún quedan, para ver si estás de suerte. Todas las fechas son de este mes de agosto.

FECHA	CIUDAD	PLAYA
Viernes 15	Pilar de la Horadada	Playa de la Higuerita
Sábado 16 y Domingo 17	Torrevieja	Playa de la Mata
Martes 19	Mazarrón	Playa de la Isla
Jueves 21	Almería	Playa de El Palmeral
Sábado 23 y Domingo 24	Vélez Málaga	Playa Torre del Mar
Lunes 25	Estepona	Playa de la Rada
Miércoles 27	Torremolinos	Playamar
Viernes 29	Benalmádena	Playa Malapesquera





Pikachu al sol en la playa de Bayona. Se está poniendo colorado. ¡Que alguien le dé un poco de bronceador!



Está claro que nadie se va a quedar sin conocer a los nuevos Pokémon este verano. Porque esto va a traer cola, ya lo veréis. Menuda expectación que hay. Y no contentos con llevarnos Rubí y Zafiro hasta la playa, también nos han puesto al alcance de la mano los mejores juegos de GBA. A ver dónde va a estar Moviplaya, que nos vamos para allá pero ahora mismo...

Un enorme Pikachu de 5 metros de altura nos da la bienvenida a cuatro carpas con 80 puestos en los que podemos jugar con lo mejorcito de GB Advance



En Moviplaya participan otras compañías, además de Movistar, Siemens o Nintendo, como Hasbro, As, Babaria, Onda Cero o El Mundo, así que seguro que además hay regalo para todos.

Aún hay mucho más

Patrocinado por Movistar, en MoviPlaya podemos jugar a un futbolín humano gigante, al Volley-Playa o al Fútbol-Playa, participar en un duelo entre gladiadores con cahiporras de gomaespuma, o ver el Citroën Xsara WRC de Carlos Sáinz, entre otras muchas actividades.



A ver quién se atreve a probar este futbolín en el que hay que intentar marcar gol agarrado a una barra móvil. Se lo están pasando pipa, éstos...



Armados con grandes porras de gomaespuma, dos luchadores compiten sobre una superficie elevada. Pierde el que se cae, así que hay que ser rápido.

☑ Mapas de cada nivel ☑ Trucos y pistas exclusivas

Guía de Maestros Pokémon Rubí y Zafiro

Bienvenido a la guía PASO A PASO de las nuevas ediciones Pokémon. En esta guía hemos volcado todos nuestros conocimientos y habilidades como maestros expertos Pokémon, así que deberás leerla con suma atención para convertirte tú también en el mejor entrenador del mundo. Busca en esta guía los trucos y claves que necesitas para triunfar.



Pistas, consejos y claves

Antes de que empieces a capturar Pokémon como un loco, de que te pongas a recorrer el nuevo mundo de Hoenn sin sentido, te recomendamos que te detengas en estas páginas, y prestes mucha atención al montón de buenos consejos que vamos a darte para aprovechar el juego al máximo.

TÚ ELIGES: CHICO O CHICA



1 Puedes elegir entre entrenador o entrenadora, ella o él, pero no te agobies porque en ambos casos la historia será idéntica.



2 La historia será la misma, pero no el rival al que tenemos que enfrentarnos. Si le eliges a él, será ella la rival, y viceversa.



3 La mochila de Bruno. Lo que se dice una mochila "normal", de las de llevar al hombro. La vas a usar para lo mismo que ella.



4 Su mochila, la de Aura, es más mona. Un cinturón-mochila en el que guardar las Pokéballs y los demás accesorios informáticos.

En Rubí y Zafiro puedes elegir jugar como un chico o como una chica. Pero no te preocupes mucho por lo que elijas, ya que en ambos casos la historia será idéntica. Lo que sí variará será tu rival. De hecho, él o ella serán del sexo contrario al que hayas elegido tú. **Bruno es el nombre del chaval, y Aura el de la entrenadora.** Además del rival, según elijas a Bruno o a Aura, también **cambiará la casa que será tu hogar en Villa Raíz.** Si juegas como chico, tu casa será la que hay más al oeste del pueblo. Sin embargo, si lo haces como chica, vivirás en la que se encuentra más al este.

Otra cosilla que será ligeramente diferente: **la Mochila.** La funcionalidad y el número de bolsillos son los mismos en ambos casos, pero su diseño será diferente: de las de echar al hombro para él, y cinturón la mar de modernillo para Aura. En este caso en realidad es una cuestión de estar guapos. Tú decides.

MAGMA VERSUS AQUA





En Hoenn existen dos equipos "enemigos": Equipo Magma y Equipo Aqua, que tienen dos objetivos completamente distintos. Uno de ellos respeta la naturaleza y a los Pokémon, sin embargo el otro ha urdido un malvado complot para alterar el planeta en su propio beneficio. **Según la edición que juegues, la historia será ligeramente diferente y el equipo de los malos y el de los buenos serán distintos.** Nosotros no pertenecemos a ninguno, vamos por libre, pero de vez en cuando lo buenos nos sacarán de más de un apuro.

En Pokémon Rubí, los malos serán los del Equipo Magma. El líder de este equipo se llama Magno y su único objetivo es alterar el planeta aumentando la cantidad de tierra existente para que así vivan mejor los Pokémon que a ellos les gustan. Sin embargo, **en Pokémon Zafiro los malos serán los del Equipo Aqua,** un equipo liderado por Aquiles que busca aumentar el nivel de las aguas que hay en el planeta con el fin de beneficiar a los Pokémon tipo agua. Tu objetivo será salvar al mundo de estos locos o de lo contrario muchos Pokémon desaparecerán de la faz de la Tierra.

CONOCE A TU POKéMON

¿Quieres saberlo todo acerca de tus Pokémon? Lo mejor que puedes hacer para conocer a todos los Pokémon de tu equipo es usar la opción de consultar sus datos en la Pokédex. Aquí tendrás una información de lo más completo que te puedas imaginar y que servirá para entrenar a tus Pokémon para la batalla y para los concursos. En total tienes cuatro pantallas que te darán una información muy completa. Examinémoslas.



1 En esta pantalla puedes ver el nombre del entrenador que capturó este Pokémon (en color azul si es un chico y en rojo si es chica), el número ID y el tipo del Pokémon. Un poco más abajo puedes saber la habilidad del Pokémon, su naturaleza o personalidad, así como el lugar y el nivel donde se capturó.

PISTAS SOBRE LA CAPTURA DE POKéMON

Uno de los objetivos del juego es hacerse con todas las especies Pokémon de Hoenn. Para ello tendrás que capturar un montón de Pokémon salvajes, pero como no es fácil, aquí van algunos truquitos que facilitarán tu tarea:

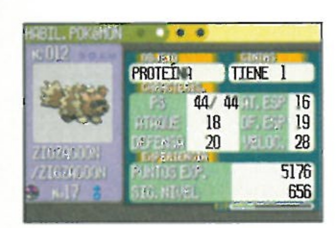








- Si en el momento adecuado de una batalla contra un Pokémon salvaje lanzas una Poké Ball **(1)** en vez de seguir atacándolo hasta debilitarlo, tendrás más probabilidades de captura.
- Si encuentras un Pokémon salvaje que ya hayas capturado anteriormente, fíjate que bajo su nombre hay un Poké Ball **(2)**. Así no hará falta que memorices los Pokémon que ya tienes y los que te faltan.
- A los Pokémon salvajes los encontrarás caminando por la hierba, pescando, en las cuevas, dentro de rocas, haciendo surf o buceando por el agua.
- Cuando intentes capturar a un Pokémon salvaje con su barra de salud al completo, observarás que la mayoría de las veces escapa de la Poké Ball. Para aumentar las probabilidades de capturarlo, atácale hasta que su barra de salud esté en rojo. Usa entonces una Poké Ball para hacerte con él rápidamente.
- Utiliza técnicas de batalla que hagan que el Pokémon rival sea congelado, dormido, quemado o envenenado. Después ve reduciendo sus PS hasta casi cero y verás como las probabilidades de capturarlo aumentan mucho más.
- Hay muchos tipos de Poké Ball para capturar Pokémon **(3)**. Cada una es adecuada para un determinado tipo de Pokémon o de situación. Por ejemplo, con las Poké Ball básicas no habrá problemas en capturar Pokémon de poco nivel, pero para los Pokémon de mucho nivel será mejor usar la Ultra Ball. Con ésta puedes intentar atrapar cualquier Pokémon, aunque a veces tendrás que lanzar un montón.
- Hay Pokémon muy esquivos que cuando se dan cuenta de que intentas capturarlos utilizan movimientos de escape. A éstos tendrás que dormirlos o paralizarlos **(4)**. También es útil usar contra



2 En la parte superior de esta pantalla podrás ver los objetos que lleva equipado tu Pokémon, así como el número de cintas que posee. Un poco más abajo puedes informarte de los valores de las características, los Puntos de Experiencia actuales y los que le faltan para subir al siguiente nivel.



3 Aquí están los movimientos de batalla. Si pulsas A podrás ver una descripción del movimiento, su Potencia y Precisión. Pulsando de nuevo A, podrás cambiar el orden en el que aparecen los movimientos. Deberás consultar esta pantalla muchas veces si quieres averiguar cuáles son los mejores movimientos .



4 Aquí tienes el Tipo, el Efecto y una Descripción de los movimientos cuando son utilizados en un Concurso Pokémon.



En la Pokédex podrás consultar los datos de los Pokémon de tu equipo. Muy útil, sí.

ENSEÑANDO MOVIMIENTOS

Un Pokémon puede manejar hasta cuatro movimientos diferentes durante una batalla. Si quiere aprender un movimiento nuevo, pero ya conoce los cuatro que puede utilizar, tendrás que decidir si quieres borrar uno de los existentes o simplemente desechar el movimiento nuevo. Existen cuatro maneras en las que un Pokémon puede aprender un movimiento. ¿A que te apetece conocerlas?



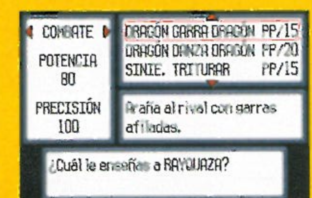
Subiendo de nivel. A medida que un Pokémon gana Puntos de Experiencia va subiendo de nivel, y en cada nuevo nivel puede aprender uno o más movimientos nuevos. Cuando un Pokémon no evoluciona, podrá aprender más movimientos a medida que sube de nivel.



Usando una máquina técnica. Una Máquina Técnica (MT) es un objeto que te permitirá enseñar a un Pokémon un nuevo movimiento especial. Fíjate que solo ciertos tipos de Pokémon podrán usar una determinada MT.



Usando una máquina oculta. Una Máquina Oculta (MO) tiene dos diferencias con una MT:
- Una MO puede usarse todas las veces que quieras para enseñar un movimiento.
- Las MO pueden usarse fuera de la batalla para navegar, cortar árboles, etc.



Con el tutor de movimientos. El Tutor de Movimientos vive en Pueblo Pardal y a cambio de un objeto llamado ESCAMA CORAZÓN, enseñará a tus Pokémon los movimientos que hayan olvidado durante el entrenamiento o que no quisiste que aprendieran.



Subir de nivel es una garantía de aprender nuevos movimientos, incluso para este perezoso Slaking (o al menos nos da esa pinta).

LAS HABILIDADES POKéMON



Sorpresa. Cada especie Pokémon conoce una o dos habilidades propias que puede usar durante el combate.



Él decide. Será el propio Pokémon el que decida cuándo utilizar esas habilidades extra de que dispone.



Es mejor. Koffing llega potenciado a estas ediciones. Con la habilidad Levitación, evita los ataques de tierra.



Individual. La habilidad extra hace que tu Pokémon combata diferente a otro de igual especie.

Aparte de los movimientos que un Pokémon haya aprendido durante el entrenamiento, en Rubí y Zafiro los Pokémon tienen habilidades especiales. Cada especie Pokémon conoce una o dos habilidades que pueden usar durante el combate para obtener ventaja. No puedes ordenarle a Pokémon que use su habilidad porque será él quien decida cuándo utilizarla.

Por ejemplo, en ediciones anteriores sabíamos que Koffing era un Pokémon de tipo veneno y que como tal era muy débil frente a los ataques de tipo tierra. Sin embargo, ahora en Rubí y Zafiro esto ya no es igual, porque **Koffing dispone de la habilidad Levitación. Con ella podrá librarse de los peligrosos ataques de tipo tierra.**

Todas las especies Pokémon tienen al menos una habilidad, pero hay algunas que tienen dos. Esto te dará un aliciente extra para que intentes capturar más Pokémon de esas especies.

Por otro lado, dos Pokémon de la misma especie, pero con distintas habilidades, pueden resultar muy diferentes a la hora de combatir. **Por ejemplo, un Corsola con la habilidad Entusiasmo será muy distinto a un Corsola que tenga la habilidad Cura Natural.**

Hay algunas habilidades que en principio no parecen muy útiles, pero que en una batalla de dos contra dos resultan de lo más efectivas. Por ejemplo, Pararrayos atrae los ataques eléctricos hacia el Pokémon que la tiene con el fin de proteger a su compañero.

EJEMPLOS DE HABILIDADES POKéMON

NOMBRE	HABILIDAD	DESCRIPCIÓN
Beautifly	Enjambre	Sube ataques de tipo BICHO
Kecleon	Cambio Color	Toma el tipo del mov. del rival
Machop	Agallas	Sube el ATAQUE si sufre
Numel	Despiste	Evita la atracción
Oddish	Clorofila	Con sol sube la VELOCIDAD
Rayquaza	Bucle Aire	Anula los efectos del clima

APRENDIENDO A ENTRENAR





Las estadísticas de un Pokémon representan su capacidad de combate. Cuanto mayores sean, mayor será el poder de sus ataques, velocidad y capacidad para defenderse. Si capturas varios Pokémon de igual especie, todos con el mismo nivel, observarás que sus estadísticas pueden ser diferentes. Eso significa que, salvajes, unos son más fuertes que otros, aunque tengan mismo nivel y especie.

Las estadísticas aumentan a medida que un Pokémon sube de nivel por el entrenamiento. Sin embargo, en Rubí y Zafiro hay algo nuevo que influye en las estadísticas. Se llama personalidad Pokémon y hará que durante el entrenamiento dos Pokémon de la misma especie, pero con diferente personalidad, crezcan de forma diferente.

Para mejorar las estadísticas de cualquier Pokémon existen diferentes productos: CALCIO, HIERRO, CARBURANTE, PROTEÍNAS, HIERRO y ZINC. Es bueno alimentarlos con estas vitaminas, pero no los atiborres porque tarde o temprano se cansarán.

Bruno es el nombre del entrenador en la versión en castellano. En USA le conocen como Brendan. Que lo sepáis.

PUNTOS DE SALUD Y PODER

Si un Pokémon pierde todos sus Puntos de Salud (PS) durante una batalla, caerá debilitado y no podrás volver a utilizarlo hasta que lo lleves a un Centro Pokémon o le des Revivir. Cada vez que un Pokémon use un movimiento para atacar a un rival, ese movimiento perderá un Punto de Poder (PP). Si usa un movimiento tantas veces que su PP llegue a cero, entonces no podrás usar ese movimiento.



Conoce las estadísticas de tu Pokémon

ATAQUE: Determina el daño o la cantidad de PS que un Pokémon quita a otro durante un combate cuando utiliza ataques físicos. A mayor nivel de Ataque, mayor daño usando estas técnicas. **Los ataques físicos tienen estos tipos: Normal, Lucha, Acero, Volador, Tierra, Roca, Veneno, Fantasma y Bicho.**

DEFENSA: A mayor nivel de Defensa, menor daño recibirá un Pokémon ante ataques físicos. Puede modificarse con determinadas técnicas y objetos. Vuelve a su estado normal al finalizar la batalla.

ATAQUE ESPECIAL: Determina el daño o la cantidad de PS que un Pokémon quita a otro con ataques especiales. A mayor nivel de Ataque Especial, mejor usará el Pokémon estas técnicas. **Los at. especiales tienen tipos Siniestro, Eléctrico, Agua, Fuego, Hielo, Planta, Dragón y Psíquico.**

DEFENSA ESPECIAL: A mayor nivel de Defensa Especial, menor daño recibirá un Pokémon ante at. especiales. Puede modificarse con técnicas y objetos. Vuelve a su estado al finalizar la batalla.

VELOCIDAD: Si el nivel de velocidad es alto tendrás más probabilidades de que tu Pokémon ataque primero. Cambia en combate utilizando técnicas y objetos. Vuelve a su estado al finalizar la batalla.

PRECISIÓN: Cuanto más preciso sea un movimiento más probabilidades tendrás de infligir daño al rival. Combina movimientos con Potencia y Precisión.

EVASIÓN: Cuando un Pokémon usa técnicas como Doble Equipo para aumentar capacidad de Evasión, subirá la de esquivar los ataques del rival.

ESTRATEGIAS PARA LOS COMBATES DOS CONTRA DOS



En casi todos los combates contra dos, los rivales son gemelos o bien reporteros de televisión, como los periodistas Gabi y Teo de ahí arriba.

El Profesor Abedul es el nuevo experto Pokémon que nos acompaña en Rubí y Zafiro. En la versión americana se llama Birch, y es igual de joven y activo.

A lo largo de la aventura disputarás muchas batallas contra dos entrenadores a la vez. Los dos entrenadores rivales atacarán con un Pokémon cada uno. Para enfrentarse a ellos, los dos primeros Pokémon de tu equipo saldrán al campo de batalla. Las batallas de dos contra dos usualmente se disputan contra entrenadores que parecen gemelos o contra reporteros de televisión.

El sistema de batallas dos contra dos te obliga a pensar en tu equipo Pokémon de otra manera. Ahora debes tener en cuenta muchos movimientos y habilidades que tienen más efectividad en las batallas 2 contra 2 que en las batallas normales. Hemos hablado, por ejemplo, de que la habilidad Pararrayos de un Pokémon protegerá al compañero de los ataques eléctricos. Algo parecido ocurre con el movimiento Refuerzo, pues realmente sólo tiene sentido en las batallas dos contra dos ya que su efecto es el de hacer que aumente la potencia de los ataques del compañero.

A medida que vayas cogiendo experiencia compitiendo en batallas dos contra dos, te darás cuenta de que los movimientos de tus Pokémon tienen diferentes rangos de actuación. Vamos a ver algunos interesantes ejemplos:

- La mayoría de los movimientos solo son efectivos contra uno de los dos rivales. En este caso, cuando ataques tendrás que elegir el Pokémon al que quieres dirigir dicho ataque. Ejemplo: Puño Trueno.
- Algunos movimientos son capaces de hacer daño a los dos rivales a la vez. En este caso no será necesario que elijas el Pokémon que golpear. Ejemplo: Surf.
- Ciertos movimientos no solo harán daño a los dos oponentes, sino que también impactarán en tu compañero de batalla. ¡Ten cuidado con el Terremoto!
- Con algunos movimientos no podrás elegir el Pokémon al que quieres que golpear. Esto ocurre con los ataques que golpean al rival durante dos o tres turnos.

LAS 16 CIUDADES DE HOENN

Seguro que sabes que Hoenn es el nuevo mundo en el que transcurre la aventura de Rubí y Zafiro. Hoenn está lleno de rutas, misteriosas islas y bonitas ciudades.

Fíjate en el mapa del juego y observa que los círculos azules señalan los pueblos, los círculos rojos las ciudades, y los óvalos rojos las metrópolis. A medida que consigas más medallas y encuentres más Máquinas Ocultas, podrás abrirte paso por nuevas rutas para llegar a ciudades desconocidas. La forma más rápida de viajar entre una ciudad y otra será la BICI CARRERAS y la MO Vuelo. Con esta MO, el viaje entre las ciudades que ya hayas visitado será casi instantáneo.



PUEBLO AZULIZA. Es un pueblo tranquilo situado en una isla. Aquí recibirás una Caña Vieja (menos es nada) para que pesques tus primeros Pokémon acuáticos.



CIUDAD PORTUAL. Una gran ciudad con puerto en la que podrás coger el ferry S.S. MAREA para ir hasta la Torre Batalla. También hay un bonito Museo Oceánico para visitar.



CIUDAD ARBORADA. Esta ciudad sorprende porque la gente tiene su casa en lo alto de los árboles. Hay unos mueble estupendos para decorar tu base secreta.



CIUDAD CALAGUA. Otra gran ciudad que también tiene puerto. Sin duda, el Centro Comercial de Ciudad Calagua es una visita obligada para todos los entrenadores.



UNAS PALABRAS SOBRE LA GUARDERÍA POKéMON

En Rubí y Zafiro, la GUARDERÍA funciona casi igual a como lo hacía en Oro, Plata y Cristal.

Elige dos Pokémon de la misma especie o de especies parecidas que sean de sexo opuesto, llévalos a la GUARDERÍA y, cuando salgas, habla con el anciano que hay junto a la cerca (tal como ves en la pantalla de la izquierda). Según lo que diga, sabrás si tus Pokémon pueden tener un HUEVO. Entonces no tienes más que darte un garbeo en la BICI y cuando vuelvas el HUEVO será tuyo. Como veis, el mecanismo de funcionamiento es como el de las ediciones anteriores.



VILLA RAIZ. Es el lugar en el que comienza la aventura. Aquí está tu casa, la casa del rival y el coqueto Laboratorio del Profesor Abedul.



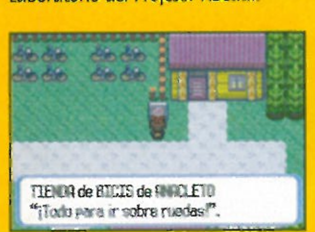
PUEBLO ESCASO. Este pueblo está al norte de Villa Raíz. Encontrarás la primera Tienda Pokémon y el primer Centro Pokémon.



CIUDAD PETALIA. La primera ciudad de Hoenn. Aquí te esperará Norman, que en realidad es tu papá, el quinto líder al que tendrás que derrotar.



CIUDAD FÉRRICA. La primera gran metrópolis de Hoenn. Aquí está la sede de Devon S.A, los inventores de la PokéNav y la Pokédex.



CIUDAD MALVALONA. Sin duda el lugar más interesante de esta ciudad es la famosa Tienda de Bicis. Recuerda que tienes dos modelos para elegir, montaña y carreras.



PUEBLO PARDAL. Conocido en el mundo entero porque aquí está la Casa del Tutor de Movimientos. El lugar donde tus Pokémon podrán aprender movimientos olvidados.



PUEBLO LAVACALDA. En este pequeño pueblo encontrarás unos baños termales muy relajantes, y al mismo tiempo también conseguirás un HUEVO del que surgirá un Wynaut.



PUEBLO VERDEGAL. Este es el primer pueblo en que podrás participar en un Concurso Pokémon. Aquí también encontrarás una señora que te dirá cuánto te quieren tus Pokémon.



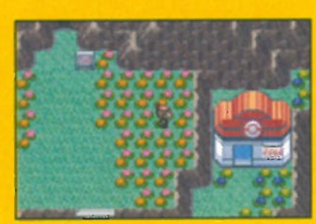
CIUDAD LAGARÍA. Lo más interesante del lugar es la casa del maestro de los PokéCubos, un experto que te informará de qué tipo de PokéCubo les gusta a tus Pokémon.



ARRECÍPOLIS. A esta ciudad solo podrás llegar buceando. En tu búsqueda de Groudon o de Kyogre tendrás que llegar hasta aquí para adentrarte en la Cueva Ancestral.



PUEBLO OROMAR. Un lugar muy interesante que deberás visitar tanto para ir al encuentro de los tres Regi, como para obtener datos sobre un misterio llamado Isla Espejismo.

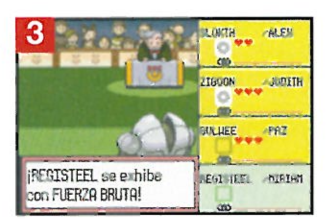


CIUDAD COLOSALIA. Hemos llegado a la última ciudad de Hoenn, al menos que nosotros sepamos. Aquí hay un Centro Pokémon, la Calle Victoria y la Liga Pokémon.

LOS CONCURSOS DE HOENN







En Hoenn hay cuatro ciudades en las que se celebran concursos Pokémon de Carisma, Belleza, Dulzura, Ingenio y Dureza. En cada ciudad se celebran todos los tipos de concursos, pero en cada una el nivel de dificultad es distinto **(1)**. Si un Pokémon gana una categoría de un nivel, podrá participar en la misma categoría, pero del siguiente nivel. Cuando ganes todos los niveles, tu Pokémon será obsequiado con una Cinta.

En un Concurso Pokémon **participan cuatro entrenadores** y cada uno de ellos presenta un Pokémon. **Un Concurso consta de dos partes.** La primera votación es un sondeo de popularidad en el que participa el público. En la segunda, los Pokémon exhiben sus distintos movimientos. Planea con cuidado estas exhibiciones para atraer la atención del JUEZ y entusiasmar al público. Las dos puntuaciones se combinan al final, y gana el mejor puntuado.

Cuando tenemos intención de inscribir a un Pokémon en un concurso lo primero es estudiar su personalidad y el tipo de sus movimientos de concurso, así como su efecto. Entonces nos pondremos a **fabricar los PokéCubos del sabor que mejoren el perfil Pokémon** correspondiente a la categoría de concurso **(2)**. Por ejemplo, si queremos inscribir a un Pokémon en el concurso de Dureza, entonces comenzaremos a fabricar Pokécubos ácidos y le alimentaremos con ellos con el fin de aumentar su Dureza.

Pero no tengas prisa, porque antes de hacer Pokécubos a toda

SABORES Y EFECTOS ESPECIALES DE LOS POKéCUBOS SOBRE LOS POKéMON

SABOR	AUMENTA	GRAN EFECTO EN	POCO EFECTO EN
Picante	Carisma	Firme, Audaz, Huraña, Pícara	Osada, Serena, Modesta, Miedosa
Ácido	Dureza	Osada, Agitada, Floja, Plácida	Amable, Activa, Huraña, Afable
Seco	Belleza	Afable, Modesta, Mansa, Alocada	Firme, Cauta, Agitada, Alegre
Amargo	Ingenio	Serena, Cauta, Amable, Grosera	Floja, Ingenua, Pícara, Alocada
Dulce	Dulzura	Activa, Alegre, Ingenua, Miedosa	Audaz, Mansa, Plácida, Grosera

¿DÓNDE ESTÁN LAS MÁQUINAS OCULTAS?

En las ediciones Rubí y Zafiro existen ocho Máquinas Ocultas que sirven para hacer un montón de cosas fuera del "campo de batalla". En el número anterior ya os contamos para qué servían, así que ahora vamos a detallaros (y menudo detallazo) dónde las podréis encontrar. Ahí vamos.



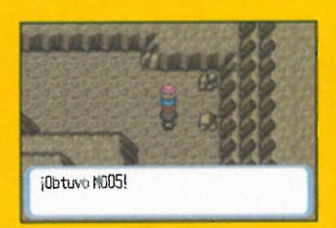
CORTE (MO01). La encontrarás en Ciudad Férrica en la Casa del Cortador. Cualquier Pokémon con Corte puede derribar árboles si su entrenador tiene la Medalla Piedra.



VUELO (MO02). En la ruta 119, tras otra batalla contra el rival, recibirás la MO Vuelo. Si tienes la Medalla de Ciudad Arborada, tus Pokémon te llevarán a cualquier lugar visitado.



SURF (MO03). Tras ganar la Medalla del Gimnasio de Ciudad Petalia, ve a casa de los padres de Blasco y coge la MO Surf. Con Surf, podrás ir a cantidad de sitios.



DESTELLO (MO05). Esta MO te la entrega un montañero a la entrada de la Cueva Granito. Con ella podrás alumbrar cuevas oscuras, si tienes la Medalla del Gimnasio Azuliza.



GOLPE ROCA (MO06). Te la darán en una casa de Ciudad Malvalona. Con esta MO podrás destrozar cualquier roca que te bloquee si tienes la medalla del gimnasio de Malvalona.



CASCADA (MO07). La encontrarás en la Cueva Ancestral, en Arrecípolis. Con esta MO un Pokémon será capaz de remontar una cascada si tienes la medalla del gimnasio de Arrecípolis.

máquina, habrá que estudiar el sabor de las bayas que llevamos en la MOCHILA. Si buscamos un PokéCubo de sabor ácido, por ejemplo, entonces necesitaremos bayas que tengan este sabor, como la Baya Perasi.

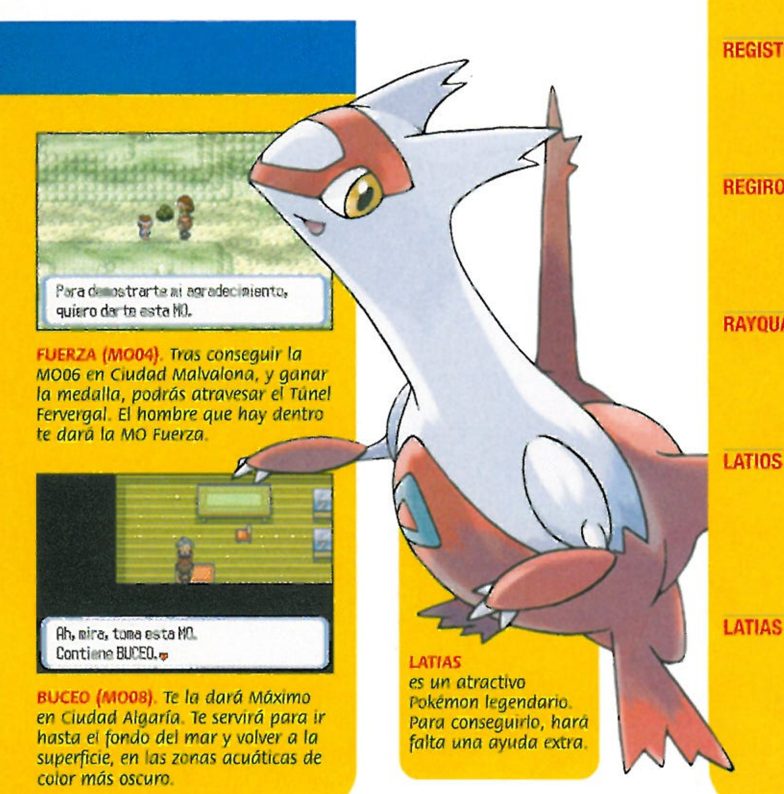
La segunda parte del concurso, como hemos dicho, consiste en la exhibición de movimientos. **Durante cinco turnos intentarás atraer la atención del público** con los mejores movimientos de tu repertorio **(3)**. Estudia muy bien los movimientos, su tipo y su efecto porque para ganar un concurso tendrás que tenerlos muy en cuenta.

TIPOS DE CONCURSOS

TIPO	MOVIMIENTOS QUE NO DEBES USAR
CARISMA	Tipo Dureza y Belleza
BELLEZA	Tipo Carisma y Dulzura
DULZURA	Tipo Belleza e Ingenio
INGENIO	Tpo Dulzura y Dureza
DUREZA	Tipo Carisma e Ingenio

NIVEL DEL CONCURSO

NIVEL	LUGAR/ CUALIFICACIÓN
NORMAL	PUEBLO VERDEGAL / PASE CONCURSO
ALTO	PUEBLO PARDAL / VICTORIA EN EL NIVEL NORMAL
AVANZADO	CIUDAD PORTUAL / VICTORIA EN EL NIVEL ALTO
EXPERTO	CIUDAD CALAGUA / VICTORIA EN EL NIVEL AVANZADO



FUERZA (MO04). Tras conseguir la MO06 en Ciudad Malvalona, y ganar la medalla, podrás atravesar el Túnel Fervergal. El hombre que hay dentro te dará la MO Fuerza.

BUCEO (MO08). Te la dará Máximo en Ciudad Algaría. Te servirá para ir hasta el fondo del mar y volver a la superficie, en las zonas acuáticas de color más oscuro.

LATIAS es un atractivo Pokémon legendario. Para conseguirlo, hará falta una ayuda extra.

A LA BÚSQUEDA DE LOS POKéMON LEGENDARIOS

Rubí y Zafiro están llenos de Pokémon legendarios. Pero como no es nada fácil encontrarlos, te vamos a dar algunas pistas que seguro que te ayudarán mucho.

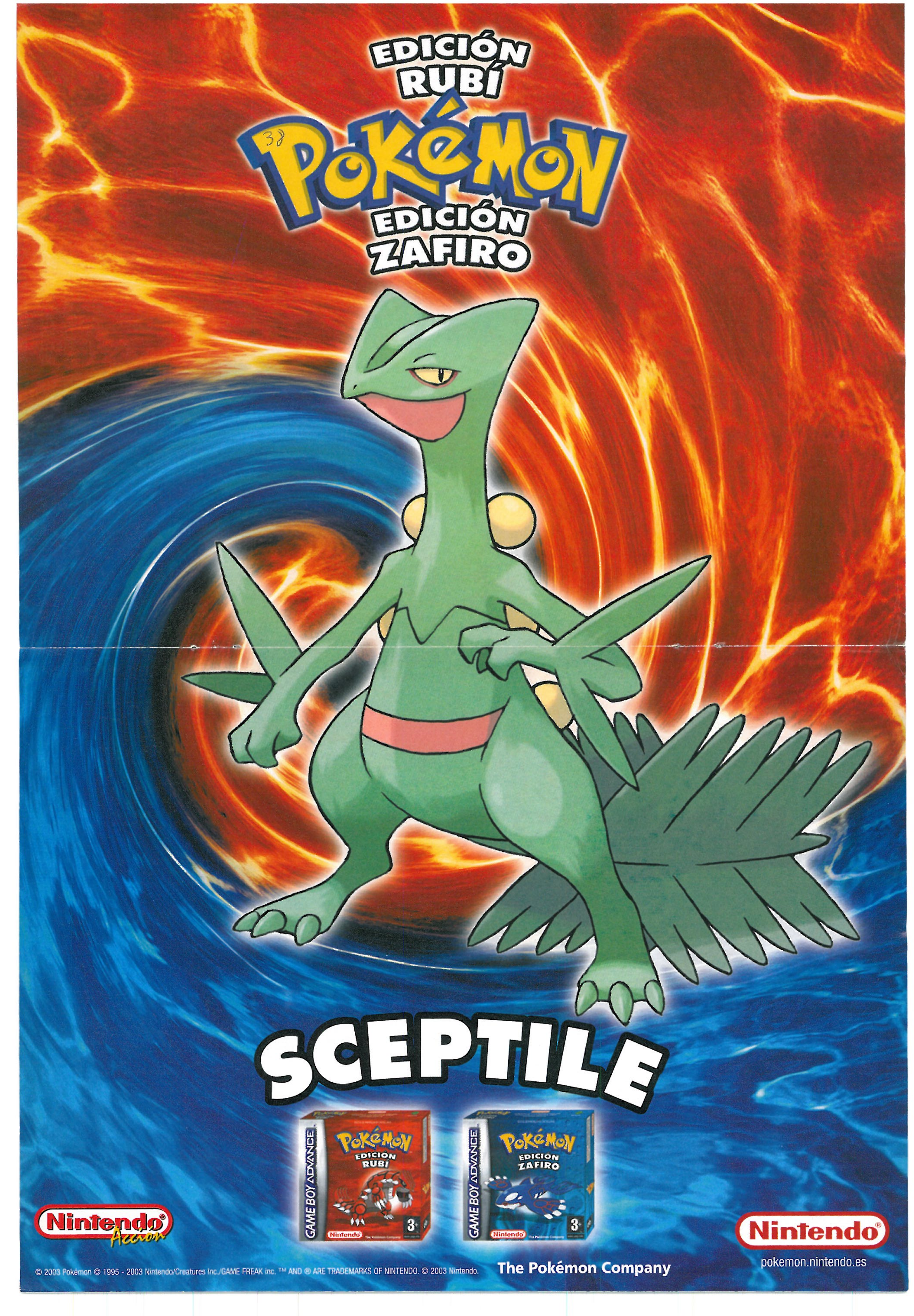


NOMBRE	TIPO	DÓNDE PUEDES LOCALIZARLO
GROUDON	Tierra	Después de despertarlo en la **Caverna Abisal** (fondo del mar Ruta 128) lo encontrarás descansando en la **Cueva Ancestral,** que está detrás del gimnasio de Arrecípolis. Eso sí, **sólo lo encontrarás en la edición Rubí.**
KYOGRE	Agua	Como en el caso de Groudon, tras despertarlo en la caverna Abisal (fondo del mar Ruta 128) lo encontrarás en la Cueva Ancestral, que ya sabes dónde se encuentra. Su peculiaridad es que sólo lo encontrarás en la **edición Zafiro.**
REGICE	Hielo	Lo encontrarás en la **Ruta 105, dentro de la Cueva Insular.** Para que aparezca tienes que resolver primero el **misterio de la Cámara Sellada** (fondo del mar Ruta 134) y luego el de **la Cueva Insular.**
REGISTEEL	Acero	Lo encontrarás en la **Ruta 120, dentro de la Tumba Antigua.** Para que aparezca tienes que resolver primero el **misterio de la Cámara Sellada** (fondo del Ruta 134) y luego el de **la Tumba Antigua.**
REGIROCK	Roca	Lo encontrarás en la **Ruta 111,** dentro de las **Ruinas Desierto.** Para que aparezca tienes que resolver primero el **misterio de la Cámara Sellada** (fondo del Ruta 134) y luego el de **las Ruinas Desierto.**
RAYQUAZA	Dragón-Volador	No podrás encontrarlo hasta que te conviertas en el **campeón de la Liga Pokémon.**Cuando lo hagas, verás que en la **Ruta 131 aparece el Pilar Celeste** y verás a Rayquaza. No olvides traer la **BICI DE CARRERAS,** la necesitarás.
LATIOS	Dragón-Psíquico	Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, **mira la tele y oirás que un extraño Pokémon vuela por Hoenn.** En Rubí lo encontrarás en estado salvaje. Sin embargo, **en Zafiro podrás localizarlo en la Isla del Sur, pero solo si tienes el Ticket Eón.**
LATIAS	Dragón-Psíquico	Exactamente igual que has leído más arriba, cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, mira la tele y oirás que un extraño Pokémon vuela por Hoenn. Esta vez estará salvaje en Zafiro. Sin embargo, en Rubí podrás localizarlo en la Isla del Sur, pero **solo con el Ticket Eón.**

Pokémon Rubí y Zafiro

Guía paso a paso

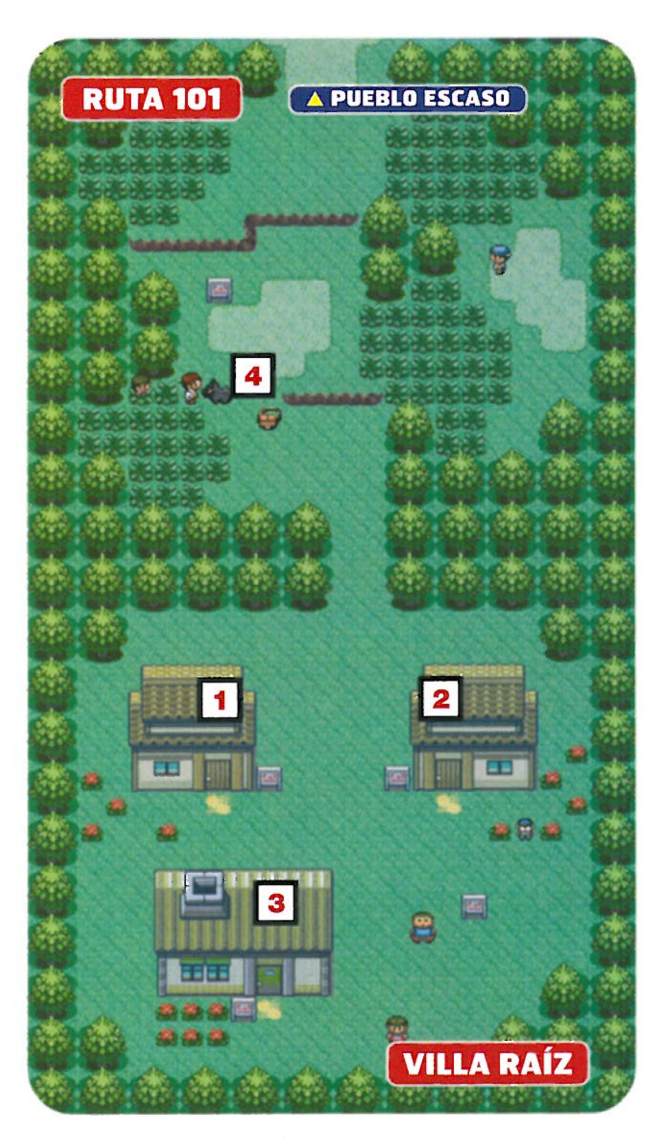
Ha llegado el momento que esperabas. La hora de examinar los mapas, calcular los pasos, avanzar por el juego, combatir, capturar Pokémon... La aventura más grande del mundo te está esperando.


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
SCEPTILE
POKÉMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICION ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
TORCHIC
POKéMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company

Villa Raíz y la Ruta 101

Toda tu familia acaba de llegar a Hoenn. El viaje ha sido largo, pero Villa Raíz es un lugar apacible que se encuentra muy cerca del "curro" de papá en el gimnasio de Ciudad Petalia. No olvides visitar a tus amables vecinos porque a partir de ahora jugarán un importante papel durante la aventura.



1. TU NUEVA CASA

Objetos conseguidos: **POCIÓN, DEPORTIVAS, MON. AMULETO Y TICKET BARCO**



La verdad es que el viaje ha sido agotador. Lo mejor será que hables con mamá y subas a tu cuarto a poner el reloj en hora. Una vez arriba puedes encender el ordenador y recoger la Poción que hay en el Almacén de Objetos. Abandonarás tu casa enseguida, pero no olvides visitar de vez en cuando a mamá porque aparte de regalarte objetos muy valiosos, cada vez que hables con ella tus Pokémon serán curados.

Más tarde

Si hablas con mamá después de recibir la Pokédex, conseguirás unas Deportivas. Si lo haces después de haber obtenido la medalla del gimnasio de tu papá, el líder Norman, te llevarás la Mon. Amuleto. Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, vuelve a casa y papá te entregará el Ticket Barco que te permitirá viajar hasta la Torre Batalla.

2. VECINO, AMIGO Y RIVAL



Tu rival y vecino será del sexo opuesto al que hayas elegido para el protagonista. Si juegas como chico, la rival se llamará Aura, y si lo haces como chica, tu rival será Bruno. Y ya sabes cuál son las diferencias básicas entre ambos: el cinturón, la casa dónde viven y... ¿nada más? Desde luego el argumento será el mismo...

3. EL LABORATORIO DEL PROFESOR ABEDUL

Objetos conseguidos: **POKéDEX Y 5 POKé BALLS**



Después de derrotar al rival en la Ruta 103, vuelve al Laboratorio de Abedul y recibirás una flamante Pokédex de manos de tu profesor preferido. También tu querido rival te dará las primeras Poké Balls para que empieces capturar Pokémon salvajes. ¿A que es un encanto? Pues no te parecerá tan buena persona cuando te lo encuentres por ahí y te rete a que acabes con sus mejores Pokémon. Recuérdaselo entonces...

4. ABEDUL ESTÁ EN APUROS



Después de conocer a tu vecino y rival, sal de Villa Raíz por el norte y en la Ruta 101 verás al Profesor Abedul metido en un auténtico lío. Un Pokémon salvaje le está tacando. Ha llegado el momento de elegir a tu primer Pokémon y también de tener la primera batalla. Piénsatelo muy bien, de esta decisión puede depender el futuro.

LOS CONSEJOS DE ABEDUL

Elegir tu primer Pokémon puede ser una tarea difícil si no tienes las cosas claras. **Escojas el que escojas, siempre te verás obligado a tener un equipo equilibrado y con diferentes tipos de Pokémon.** A pesar de ello, si tenemos en cuenta que en el primer gimnasio te enfrentarás a Pokémon de tipo roca, **elegir a Mudkip o a Treecko tendrá sus ventajas.** Sin embargo, en el segundo gimnasio te enfrentarás a Pokémon de tipo lucha, y ahí sería mejor usar el Picotazo de Combusken (la evolución de Torchic). Como ves, no es sencillo tomar una decisión, así que lo mejor será que **captures a diferentes Pokémon y los entrenes bien si lo que quieres es triunfar.**

PISTAS



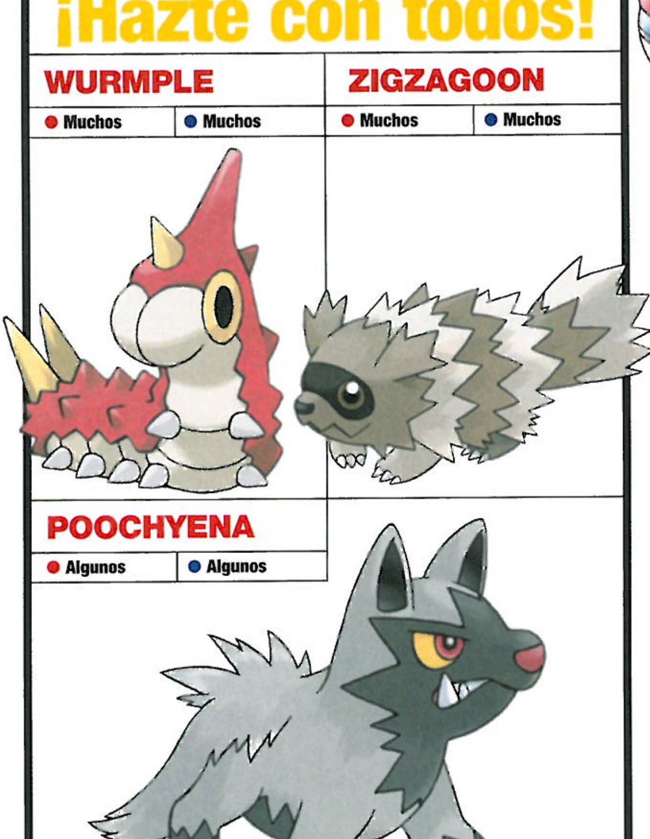
En Rubí y Zafiro hay un curioso sistema de vocabulario que te permite hacer entrevistas con los reporteros y escribir cartas que expresen tus sentimientos. Compra una carta en cualquier tienda de Hoenn, dásela a un Pokémon y cuando te pidan que escribas un texto, fíjate cómo lo hemos hecho nosotros y toma buena nota. De cada grupo de palabras hemos elegido una y esta es la carta que nos ha salido:

GRUPO DE PALABRAS	EJEMPLO DE PALABRA ELEGIDA
ENCUENTROS	MIL GRACIAS
NEXOS	POR
VERBOS	CURAR
NEXOS	A
NEXOS	MI
POKéMON	RAYQUAZA
NEXOS	ME
VERBOS	QUIERES
EXCLAMACIÓN	?

¡Hazte con todos!

WURMPLE		ZIGZAGOON	
● Muchos	● Muchos	● Muchos	● Muchos

POOCHYENA	
● Algunos	● Algunos





OBJETOS DE ENTRENADOR



La Pokédex que te entrega el profesor Abedul en su laboratorio es un artilugio que te permite catalogar a todos los Pokémon que vayas capturando. Su funcionamiento es bastante simple. Cada vez que consigues un nuevo Pokémon, se añade una entrada a la Pokédex con una detallada descripción de la especie capturada.

Una de las funciones más interesantes que puedes consultar en la Pokédex es la función **ÁREA. Con ella podrás saber la zona exacta en la que puedes capturar a cualquier Pokémon que hayas visto** (da igual que no lo hayas capturado).

Además, en la Pokédex del buen profesor Abedul se han añadido **nuevos y prácticos modos de búsquedas que te ayudarán un montón durante el juego.** El modo que más mola es sin duda el de la búsqueda por colores. Se basa en el hecho de que a veces es más fácil acordarse del color de un Pokémon que de su nombre o de su tipo.





La Pokédex es posiblemente el artilugio más útil que vas a recibir a lo largo de toda la aventura. Ya lo verás...

Pueblo Escaso

Puede que Pueblo Escaso sea un lugar pequeño, pero está lleno de actividad. Cuando lo atravieses rumbo a la Ruta 103 para encontrarte con el rival, verás el primer Centro Pokémon y la primera tienda para entrenadores. No olvides hablar con los amables habitantes de esta aldea.



1. ESTAMOS DE PROMOCIÓN



Junto a una casa de Pueblo Escaso verás una señora que trabaja en la Tienda Pokémon. Habla con ella porque... sí, estamos de rebajas, o mejor dicho... la tienda está de promoción y la buena mujer te va a regalar una Poción. Las Pociones pueden usarse en cualquier momento y hacen que los Pokémon recuperen algunos de los PS perdidos en la batalla. Muy bonito para empezar.

2. TIENDA POKéMON



La primera vez que entres en la Tienda Pokémon de Pueblo Escaso podrás comprar algunos de los objetos básicos que todo entrenador debería llevar en su MOCHILA. Fíjate que las Poké Balls no las podrás conseguir hasta que no hayas recibido las que te dará el rival en el Laboratorio del Profesor Abedul. No te enfades, hombre, es así.

LISTA DE PRECIOS					
Antídoto	100	Antiparaliz	200	Despertar	250
Poción	300	Poké Ball	200		

3. CENTRO POKéMON



El Centro Pokémon es uno de los lugares en los que tus queridos compañeros se sentirán más a gusto. En el segundo piso de todos los Centro Pokémon verás el Centro de Cambio, pero no lo podrás utilizar hasta que recibas la Pokédex. A su lado está el Centro de Récords, un servicio a tu disposición en el Centro Pokémon de Ciudad Malvalona.

4. EXTRAÑOS POKéMON



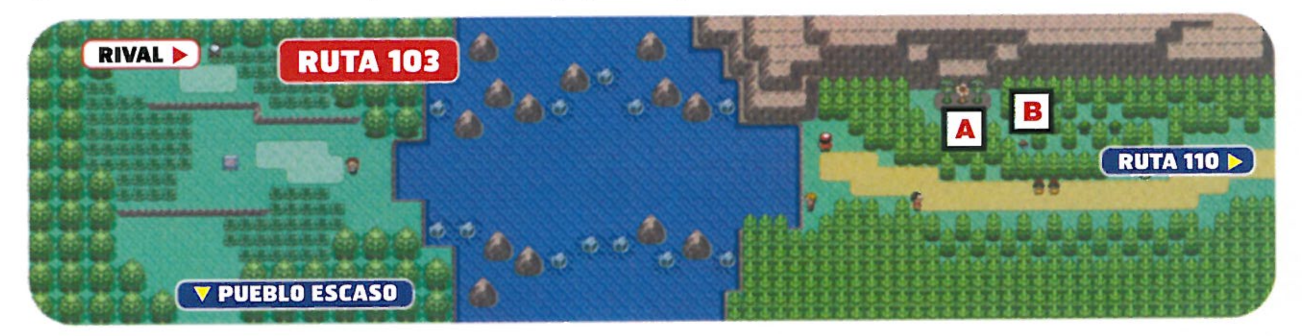
La Ruta 102 está bloqueada por un hombre que está dibujando las huellas de lo que él cree que es un extraño Pokémon. No te preocupes, sigue hacia el norte rumbo a la Ruta 103 para luchar contra el rival, y luego vuelve al Laboratorio del profesor Abedul. Después, cuando regreses a Pueblo Escaso, el señor ya habrá terminado su dibujo y sólo entonces te dejará pasar.

LOS CONSEJOS DE ABEDUL

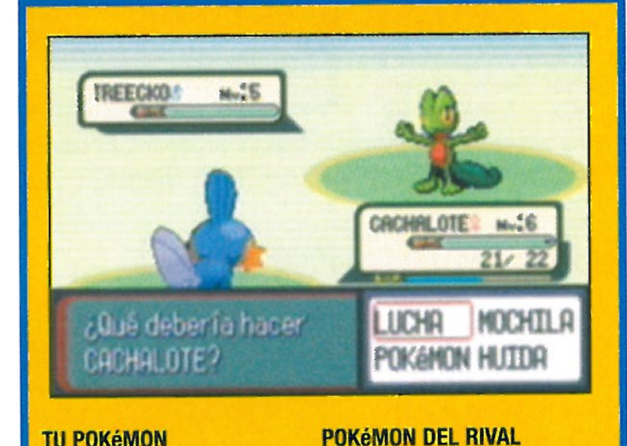
Si has sido un entrenador atrevido y has elegido a Torchic como tu primer Pokémon, te doy mi enhorabuena. Sin embargo, te aconsejo que te pares por la **Ruta 103 y captures a un Wingull.** Este Pokémon de tipo **agua-volador y su demoledor ataque Pistola Agua** te facilitarán mucho la vida contra los Pokémon de tipo roca que usan en el gimnasio de Ciudad Férrica. De todas formas, si llevas a Torchic hasta el nivel 16 y dejas que evolucione a Combusken, **aprenderá el ataque Doble Patada, un ataque de tipo lucha** que resulta muy efectivo contra los Pokémon de tipo lucha.

Ruta 103

El rival anda haciendo investigaciones sobre los Pokémon por la Ruta 103. Búscalo, porque cuando lo encuentres te retará a tu primer gran combate Pokémon. Más tarde, cuando dispongas de Surf, podrás utilizar esta ruta como un imprescindible atajo para llegar a la Ruta 110.



Batalla contra el rival



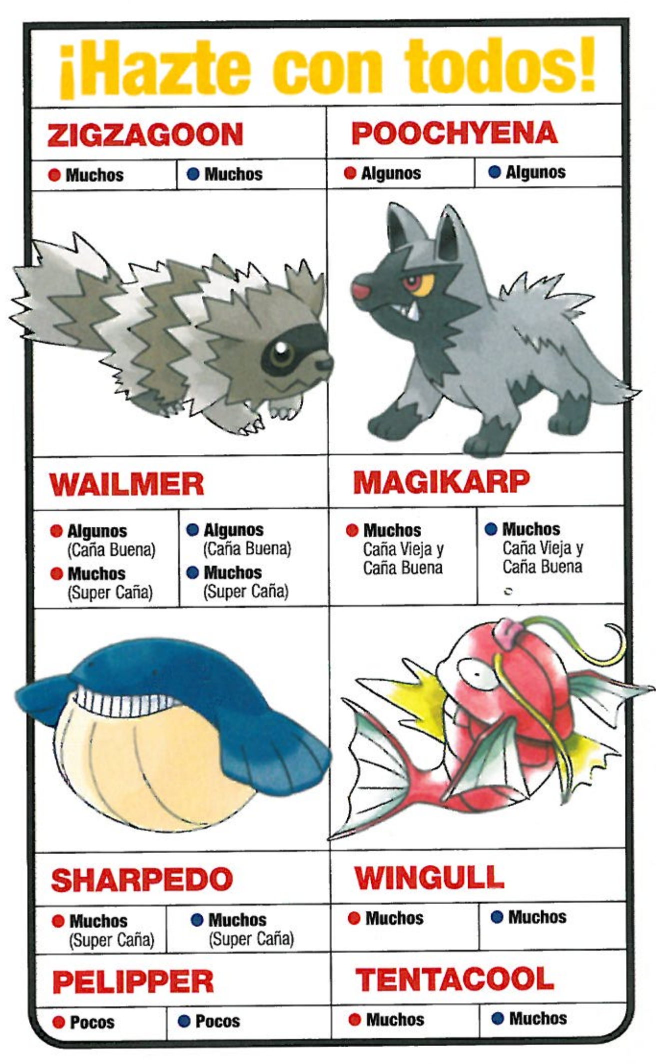
TU POKéMON	POKéMON DEL RIVAL
Treecko	Torchic (nivel 5, tipo fuego)
Torchic	Mudkip (nivel 5, tipo agua)
Mudkip	Treecko (nivel 5, tipo planta)

Tras salvar al Profesor Abedul del ataque del Pokémon salvaje, pon rumbo a la Ruta 103 para buscar a tu rival y vecino. En cuanto le encuentres, te desafiará a tu primer combate Pokémon. Mira el cuadro de arriba y verás que, según el Pokémon que hayas elegido, **el rival usará el tipo de Pokémon que tenga más ventaja contra el tuyo.** Pero no te preocupes, cuando los Pokémon tienen poco nivel la ventaja de un tipo determinado sobre otro no resulta tan decisiva.

¡CONSÍGUELOS!

A. Baya CEREZA Y ZANAMA	B. PROTECCIÓN ESPECIAL

¡Hazte con todos!



Pokémon	● (Rubí)	● (Zafiro)
ZIGZAGOON	Muchos	Muchos
POOCHYENA	Algunos	Algunos
WAILMER	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)
MAGIKARP	Muchos Caña Vieja y Caña Buena	Muchos Caña Vieja y Caña Buena
SHARPEDO	Muchos (Super Caña)	Muchos (Super Caña)
WINGULL	Muchos	Muchos
PELIPPER	Pocos	Pocos
TENTACOOL	Muchos	Muchos

Ruta 102

En esta ruta encontrarás nada menos que a cuatro entrenadores Pokémon. No olvides capturar a Zigzagoon porque este Pokémon puede mostrar una habilidad muy especial durante las batallas. Con Recogida, conseguirá los objetos que lleve el Pokémon rival. Lo dicho, un Pokémon muy útil.



1. LAS PRIMERAS BAYAS



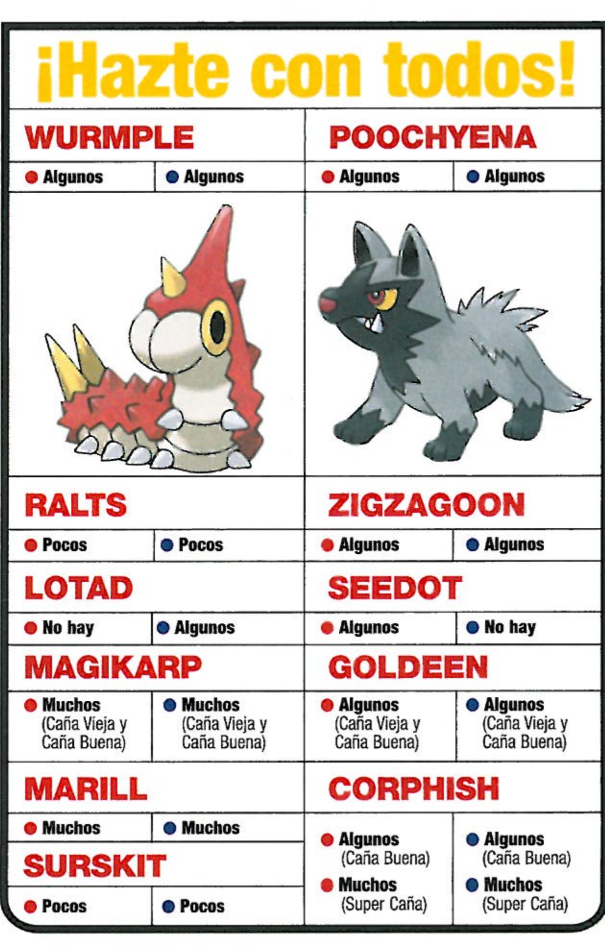
Encontrarás una planta con dos Bayas Aranja y otra con dos Bayas Meloc. Al cogerlas, el suelo quedará fértil y podrás plantar algunas bayas recogidas. Así más tarde podrás volver a por más.

2. ENTRENADORES QUE REPITEN

Joven Calixto es el primer entrenador cuya información verás grabada en el Pokénav cuando consultes la opción Entrenadores. Que sepas que tarde o temprano la mayoría de los entrenadores de los que se grabe información querrán volver a combatir contra ti.

PISTAS

En uno de los bolsillos de la MOCHILA se guardarán todas las bayas que recojas por el camino. Fíjate que con cada baya tienes la opción de consultar una ficha con sus correspondientes características. Observa con detenimiento los sabores de cada baya, porque este dato será vital cuando quieras fabricar Pokécubos para potenciar los rasgos de cada Pokémon.



¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (azul)
WURMPLE	Algunos	Algunos
POOCHYENA	Algunos	Algunos
RALTS	Pocos	Pocos
ZIGZAGOON	Algunos	Algunos
LOTAD	No hay	Algunos
SEEDOT	Algunos	No hay
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
GOLDEEN	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)
MARILL	Muchos	Muchos
CORPHISH	Algunos (Caña Buena); Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena); Muchos (Super Caña)
SURSKIT	Pocos	Pocos

Ciudad Petalia

En Ciudad Petalia encontrarás el primer gimnasio y mira por dónde, tu papá es el líder. Aprovisiónate de objetos en la tienda y haz una visita a tu querido padre. Algún día te enfrentarás a él.



1. PERFILES POKéMON

Habla con el chico que hay junto al PC del Centro Pokémon. No te mosquees por su curiosidad, pero te preguntará por tu perfil como entrenador Pokémon. Verás, el perfil es algo muy importante que debe reflejar tu personalidad como entrenador, así que procura elegir las palabras que mejor se adapten a tu estilo de entrenar. El sistema para hacerlo es sencillo y consiste en combinar cuatro palabras o frases. En realidad es la misma filosofía que se utiliza para escribir cartas y para hacer las entrevistas con los reporteros de televisión.



2. VISITANDO A PAPÁ

Papá (Norman para los amigos) es el líder del Gimnasio de Cuidad Petalia. En cuanto llegues a la ciudad tienes que ir a hacerle una visita para que vea que te has convertido en un estupendo entrenador Pokémon y esté orgulloso de ti. Durante la conversación aparecerá Blasco, un entrenador que se hará amigo tuyo y al que tendrás que ayudar a capturar su primer Pokémon, que es Ralts, y que tarde o temprano lo encontrarás evolucionado como Gardevoir.



Más tarde

Cuando ganes las cuatro primeras medallas de los gimnasios de Hoenn, vuelve a Ciudad Petalia para desafiar a papá. Hasta que no tengas esas medallas, Norman no querrá luchar contigo. Cuando le venzas, ganarás la medalla Equilibrio, que incrementa la defensa de todo tu equipo.

3. LA CASA DE BLASCO

Objetos conseguidos: **MO03 SURF**

Blasco es un chico muy enfermizo que vive con sus padres en Ciudad Petalia. Después de que le ayudes a capturar su primer Pokémon, que ya te hemos dicho que es Ralts, los padres de Blasco te darán las gracias por tu ayuda y te dirán que le han enviado a Pueblo Verdegal con unos familiares. Parece ser que allí el aire es mucho más sano que en Ciudad Petalia, y que Blasco se va a recuperar plenamente de todos sus males.



Más tarde

Cuando vuelvas a Ciudad Petalia a por tu quinta medalla, no olvides visitar a los padres de Blasco una vez que te hayas hecho con ella. A cambio te darán nada menos que la MO Surf, una Máquina Oculta con la que podrás cruzar ríos y mares a lomos de uno de tus Pokémon de agua. Un sistema de transporte que te va a resultar sorprendente. Ya te lo vamos avisando.

PISTAS

Durante la aventura verás que hay objetos al otro lado de un arroyo o de un estanque. Si tienes la MO Surf y la medalla de Ciudad Petalia, podrás usar Surf fuera de la batalla y llegar hasta ellos sin mayor problema. No olvides surfear por todos los arroyos que encuentres en rutas y ciudades porque lo normal es que al otro lado te topes con objetos interesantes como Caramelos Raros o piedras para evolucionar.

4. TIENDA POKéMON

Hasta que no hayas ganado las 4 primeras medallas de los gimnasios de Hoenn en esta tienda no venderán la Súperball y la Súper Poción. No olvides hacer una visita cuando las tengas en tu poder.



LISTA DE PRECIOS

Poké Ball	200	Defensa X	550	Cuerda Huida	550
Velocidad X	350	Antiparaliz.	200	Súper Poción	700
Poción	300	Car. Naranja	50	Repelente	350
Ataque X	500	Despertar	250		
Antídoto	100	Superball	600		

PISTAS

En el gimnasio de Ciudad Petalia hay siete habitaciones y en cada una hay un entrenador que está especializado en una táctica de combate. Para que te hagas una idea del mejor camino que puedes seguir te diremos cuales son los carteles y las técnicas de cada habitación:

1 **SALA DE VELOCIDAD:** Entrenador Guay Rodrigo usa a Delcatty de nivel 27 mejorado con Velocidad X. En plena batalla, esto aumentará su velocidad.

2 **SALA DE PRECISIÓN:** Entrenador Guay Mari usa un Delcatty de nivel 27 mejorado con Precisión X. Este objeto aumenta su precisión en combate.

3 **SALA DE REDUCCIÓN CERO:** Entre. Guay Pascual usa un Linoone de nivel 27 mejorado con Protec. Esp. Esto evita la reducción de características en combate.

4 **SALA DE DEFENSA:** Entre. Guay Lara usa un Linoone de nivel 27 mejorado con Defensa X. Aplicado en batalla, este objeto aumenta su defensa.

5 **SALA DE RECUPERACIÓN:** Entre. Guay Jorge usa un Linoone de nivel 27 al que dará una Superpoción cuando lo necesite. Aplicado en batalla, esto recuperará puntos de salud.

6 **SALA DE FUERZA:** Entre. Guay Jimena usa un Zangoose de nivel 27 mejorado con Ataque X. Este objeto, aplicado en batalla, aumenta el ataque.

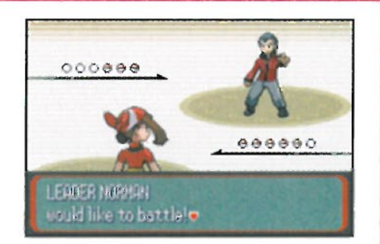
7 **SALA DE KO INSTANTÁNEO:** Entre. Guay Blas usa un Zangoose de nivel 27 mejorado con Directo. Este objeto aumenta la probabilidad de golpe crítico.

¡CONSÍGUELOS!

A. MÁX. REVIVIR	B. ÉTER

Líder Pokémon # 5

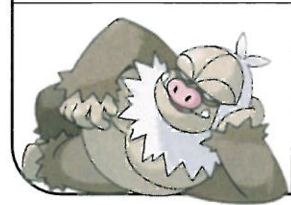
Norman es tu papá y podrás volver Ciudad Petalia a enfrentarte a él solo cuando tengas las cuatro primeras medalla de Hoenn.



Norman

Tiene un equipo formado por tres Pokémon de tipo normal. Ten mucho cuidado porque su Slaking tiene un poder de Ataque enorme y cuando usa el movimiento Imagen no hay quien le pare. De hecho te enfrentarás a dos Slaking, uno al nivel 28 y otro al 31. Aquí abajo tienes más detalles.

Equipo de Norman

SLAKING Nv 28 / SLAKING Nv 31	VIGOROTH Nv 30
	

CONSEJO PARA NORMAN

En el gimnasio de Ciudad Petalia antes de llegar ante Norman, hay siete habitaciones, cada una con un entrenador. El entrenador de cada habitación está especializado en una técnica de combate, así que lee la inscripción que hay en la puerta si no quieres llevarte una sorpresa.

Lo mejor para vencer a los Pokémon de Norman es usar los movimientos tipo lucha. Si eliges un Pokémon hembra como Machoke y le enseñas Atracción (MT 45) para engatusar a los Pokémon de Norman, vencerás.

PREMIOS NORMAN

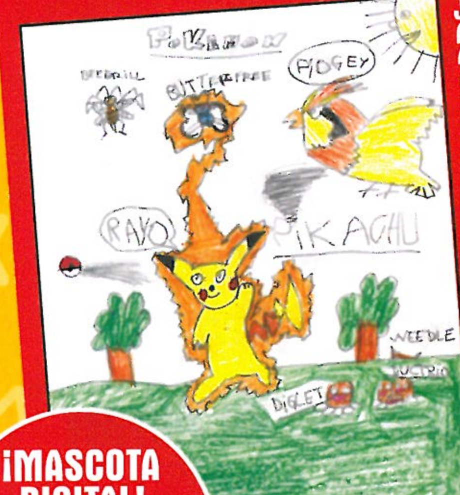
MEDALLA EQUILIBRIO
Esta medalla incrementará la Defensa de tus Pokémon y te permitirá usar Surf fuera de la batalla.

MT 42, IMAGEN
Es un ataque de tipo normal muy poderoso. Dobla el Ataque si estás envenenado, paralizado o quemado.

ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



João Lucas Alves Sequeira. 4 años (Madrid)
Buenas tardes. Bienvenidos al museo de pintura Pokémon. Nuestro recorrido comienza con este bello cuadro de batalla, en el que podemos apreciar la incólume estampa de un Pikachu abatiendo una mariposilla de un soberano ataque rayo. Jimmy: Oiga, míster, ¿y es verdad eso de que el autor tiene 4 años, y que quizá le den asquito los pobres orugos metamorfoseados, pero le ha quedao muy bien? NA: Pues...

¡MASCOTA DIGITAL!
Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias

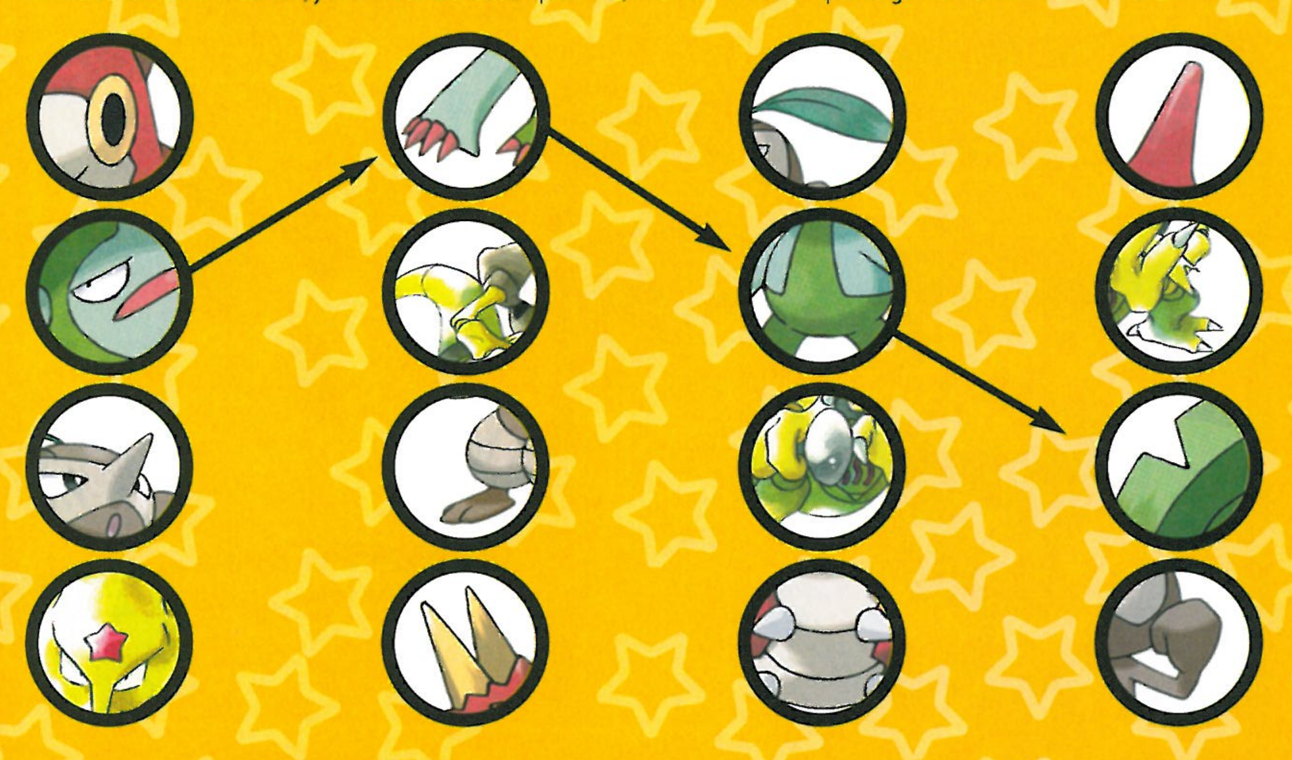




Fíjate bien, encuentra las seis diferencias que hay entre los dos Hariyama y no olvides capturarlo en tu cartucho.

¡¡ PEDAZO POKéMON !!

Ves círculos, ¿no? Círculos rellenos de Pokémon, si te fijas. Y si pones más atención todavía y dejas la SP a un lado, verás que algunos contienen al mismo Pokémon, y todo. Pues eso tienes que hacer, unir con flechas los que tengan al mismo Pokémon dentro.





Adrián Sánchez (Segovia)



Francisco Albiar (Madrid)

ZONA POKÉMON™

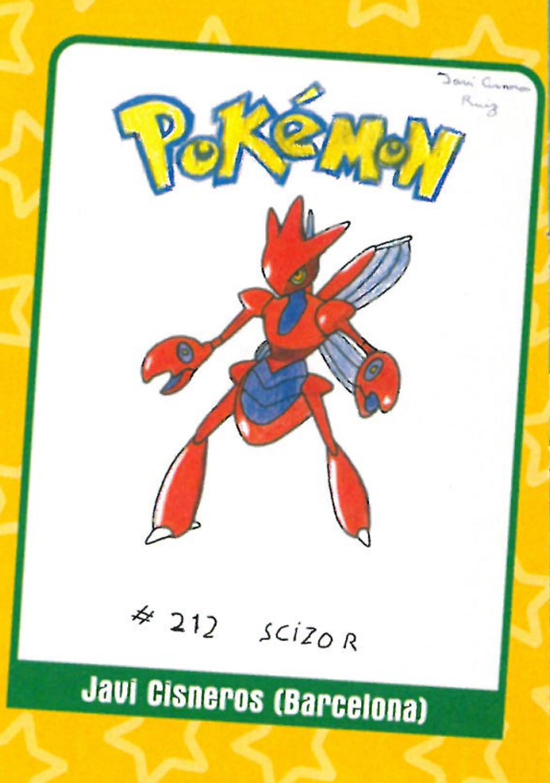
Pokéartista



Manuel Gandía Chacopino (Alicante)
Va de modas cruzadas. A Pikachu le ha dado por Dragon Ball, y a Goku por Pokémon, y el resultado es este increíble dúo: ¡un Sayajin entrenador, y un Pikachu con ataque Pikame-hame-ha! Oye, Manu, que lo enmarcamos y lo colgamos por aquí.

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!





Javi Cisneros (Barcelona)



María Villares (Madrid)

No regalamos nada por hacer la sopa, excepto nuestra afable compañía, incólume porte, y excelsa presencia que impregna el mundo. Es decir que, si la haces, será por gusto (a fideos).

Supersopa de letras Pokémon

Q	U	E	T	R	E	P	M	A	W	S	H	A	C	E	S	L	E
Y	E	N	D	O	L	O	Q	U	U	E	S	O	B	R	A	N	D
E	L	A	S	O	P	A	T	O	R	C	H	I	C	N	H	O	O
M	B	R	P	E	A	Q	U	I	M	N	A	D	O	I	E	O	H
A	D	I	M	C	X	B	H	O	P	Q	U	O	P	E	H	C	A
Y	E	N	O	O	N	I	L	A	L	U	G	R	O	V	Y	L	E
N	A	F	T	R	A	O	S	A	E	A	E	O	O	C	U	I	L
T	A	S	H	Y	M	M	E	N	Z	O	S	A	C	U	N	S	I
N	U	G	S	B	E	N	I	G	O	I	S	A	H	A	S	I	Q
D	U	E	R	D	E	J	I	A	L	O	K	Y	Y	A	M	I	S
M	O	E	A	N	O	Z	I	N	S	S	I	E	E	S	T	A	C
S	Q	U	M	N	O	O	C	S	A	C	E	N	N	O	P	O	O
N	E	N	A	D	A	I	N	T	E	E	R	E	A	S	M	A	N
T	E	A	D	E	M	A	S	E	S	P	T	A	M	B	O	S	E
N	V	E	R	D	A	N	O	H	P	T	I	J	U	O	Y	H	A
Y	B	E	A	U	T	I	F	L	Y	I	M	S	E	J	O	R	E
S	C	T	O	S	A	S	Q	U	E	L	K	H	A	C	E	R	P
O	O	K	C	E	E	R	T	R	E	E	J	D	E	M	P	L	O
L	R	E	L	L	E	N	A	R	N	T	O	D	U	O	S	L	O
S	H	U	E	C	O	A	N	E	Y	T	H	G	I	M	S	S	I

Encuentra los primeros 20 Pokémon de las ediciones Rubí y Zafiro.



Poder psíquico

¿Ves bien al Pokémon del círculo? No, ¿verdad? Pues, para ayudarte a saber qué bicho es, te diremos que su nombre bien podría servir para denominar un refresco sabor "cola" que diese ganas de jugar al beberlo.



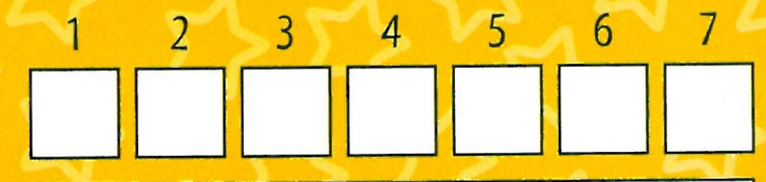
Paula Colino (Madrid)

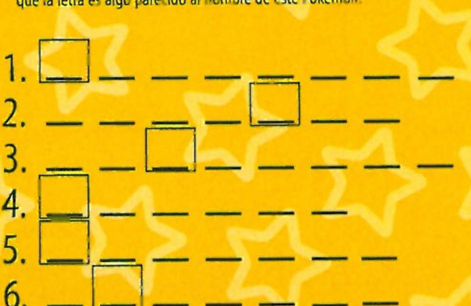
El Pokemisterio

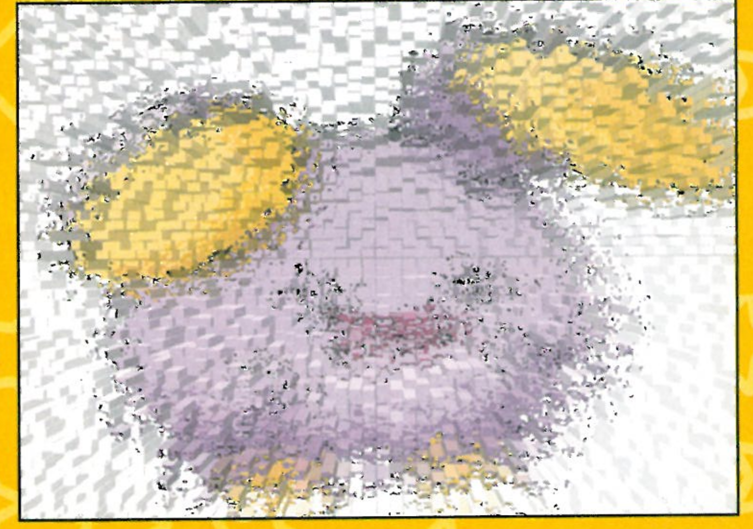
¿Qué tontas pistas nos darán este mes en el pokemisterio? ¿Quién escribe esas "gracias"? Basta de preguntas, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del Pokémon de la imagen rota, ésa.

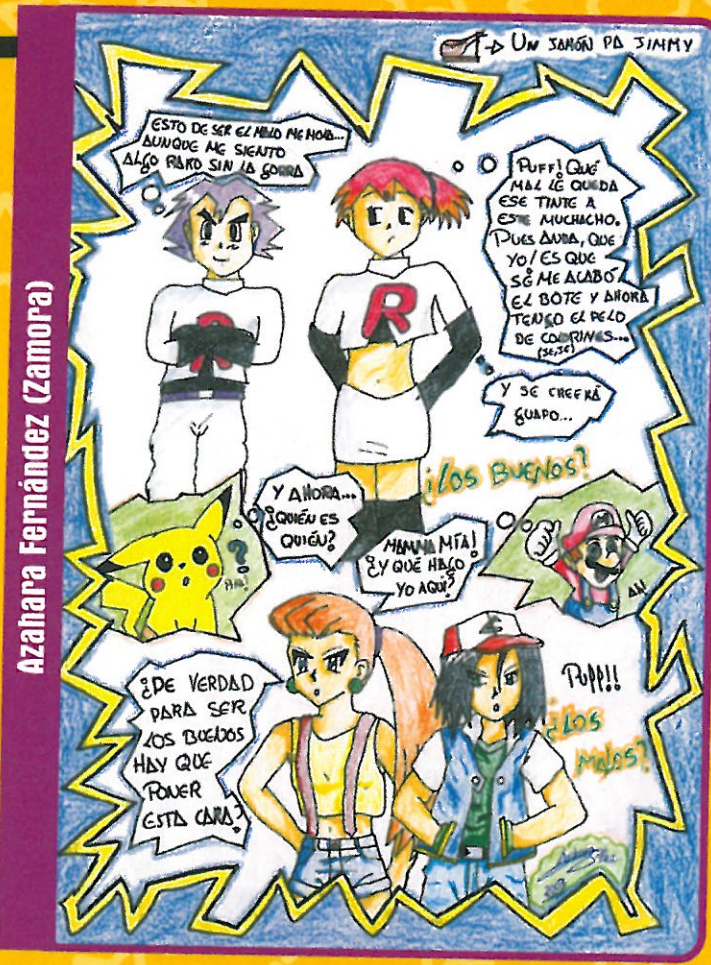
Definiciones

1. Lo que come tu gato, pero con muchas haches de por medio.
2. El dios escandinavo de la guerra, que lleva un martillo muy gordo... probándose ropa en una tienda de "Lacostre", "Calvinín Klein", o algo así, o sea, como muy "chic", un poco, ¿no?
3. Oiga, oiga, dígame, ¿usted se echa mechas en el pecho?
4. Resulta que a los Virgo, Aries, Tauro... a todos, menos los Leo, se les avecina una semana malísima en suerte, amor y de todo. Así que, mejor que usted...
5. El último fichaje del Cascajete F.C., un tío yugoslavo, con un nombre muy parecido al Milosevic, ése.
6. El hermano desconocido y flacucho de Ludwig Van Beethoven. Especializado en música acuática, el chaval, ya que estamos.
7. ¿Tu madre tararea irremediablemente cuando hace la casa? Pues seguro que la letra es algo parecido al nombre de este Pokémon.









Azahara Fernández (Zamora)

GANADORES

(Superconcurso nº36)

BOLSA POKéMON

Mariano De La Osa Rubio .... Albacete
Ciro Galíndez Elejalde .... Alicante
María del P. Iglesias Ordóñez .. Guipúzcoa
José Navarro Hernández ..... Las Palmas
Verónica González Hernández . Las Palmas
Daniel Barquilla Díaz .... Madrid
Pedro Jiménez Campayo .... Murcia
Tania Soler Fernández .... Murcia
Laura Chups Belloso .... Navarra
Marimar Ferrero Bozales .... Zamora

DVD's POKéMON

Daniel Albacete Valero .... Barcelona
José López Prados .... Madrid
Manuela Oyero Muñoz .... Madrid
Rosmeri Vázquez García .... Ourense

POKéMON EXPEDITION

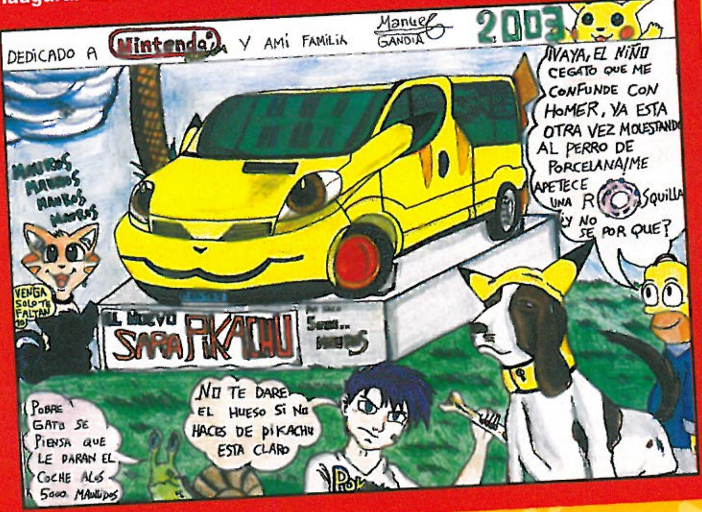
María Isabel Strasser .... Barcelona
Isabel B. Rodríguez Rodríguez ... Tenerife
Félix De Pablo Heredero .... Segovia
Agustina Martín Nieto Pérez ...... Toledo
Justino Rodríguez Poncela ..... Valladolid

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON

Mª Luisa Becerra López .... Alicante
Gloria Coll Cibina .... Barcelona
Otilia Mojarro Sánchez .... Huelva
Francisco López Gadera .... Lérida
Leonardo Insúa Ben .... Lugo

¡Pokechiste más bueno!

El amigo Manuel Gandía, autor del "Pokeartista" de este mes, ha enviado dos dibujos en su carta. Y como este segundo también mola mucho, y además es "graciolo" (Jimmy: ¡Hola!), lo aprovechamos para inaugurar esta mini-semi-sub-sección: ¡el pokechiste! ¡Disfrutadlo!





ZONA POKéMON™



Ainhoa Campos (Valencia)



LLAMADAS (¡Yujuuu!)

Clubes

¡Hola chicos y chicas de Nintendo Acción! Si os gustan los Pokémon y tenéis entre 8 y 14 años, y una edición Pokémon, apuntaos al club Suicune. Podéis preguntarme de todos los cartuchos de Gema boy Pokémon. Tenéis que mandarme vuestro nombre y dirección, Pokémon favorito y, dentro del sobre, dos sellos a:

José Luis Cordero Paez
C/ Ventura Núñez,
Bloque 10, 4º D
Jerez de la Frontera
CP: 11402 (Cádiz)

Participa

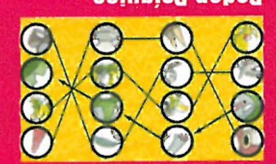
Porque si mandas un dibujo, una carta para formar un club, o... es igual, el caso es que salga publicado, te regalamos unos guantes de tu revista favorita, Nintendo Acción. ¿Hace falta más?

Soluciones pasatiempos

Diferencias Hariyama



Pedazo Pokémon



Poder Psíquico

¡El pokémon es Ludicolo, por Zeus!

Pokémisterio

1. Whiscash 2. Torchic 3. Chimecho 4. Sealeo 5. Milotic 6. Luvdisc 7. Lairon

Supersopa Pokémon

El mes que vieene, ponemos la solución.

Aprende con los dibujos oficiales

Te gustaría que tu dibujo fuese el mejor del mes, y si puede ser, todos los meses, ¿verdad? Pues, para aprender, lo primero es observar; así que, visita la página "www.pokemon.com" y admira cualquiera de estos "wallpapers".





CONCURSO
POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
1 DVD POKéMON 3
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
1 DVD MEWTWO: EL REGRESO
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de septiembre de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

POKéMON

http://pokemon.nintendo.es

Nintendo®

The Pokémon Company

PREPÁRATE PORQUE SI QUERÍAS AVENTURAS, AQUÍ TIENES DOS







EDICIÓN RUBÍ

EDICIÓN ZAFIRO



Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link



DOS JUEGOS DISTINTOS, DOS AVENTURAS DIFERENTES

En POKéMON Rubí, te enfrentarás al Equipo Magma que quiere ganar terreno al mar para albergar a más POKéMON de tierra. En POKéMON Zafiro, tus rivales serán el Equipo Aqua que pretende aumentar el nivel del mar para que haya más POKéMON acuáticos. POKéMON Rubí o POKéMON Zafiro. Tú eliges.



Sólo para:

GAME BOY ADVANCE SP GAME BOY ADVANCE